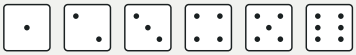
TRES TIROS

ANOTADOR DE TALONARIO · COBRÁ O ARRIESGÁ.



TRES LANZAMIENTOS.

El trío abre la puerta.

PREMIOS

TRÍO	PÓKER	GENERALA	SEIS IGUALES
10	25	50	100

R.						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
TOTAL						

TRES TIROS

REGLAMENTO · UN JUEGO DE DADOS DE PULSO Y DECISIÓN.

¿QUÉ ES TRES TIROS?

Dados y tensión directa: en 10 rondas tenés hasta 3 lanzamientos para construir una mano de valor. La gracia está en saber cuándo asegurar puntos y cuándo tentar.

TRÍO ABRE LA PUERTA

Sin tres iguales no guardás ni anotás.

COBRÁ O ARRIESGÁ

Asegurás lo que hay o tirás los libres.

SI FALLA, QUIEBRA

Sin mejora en el tercero: 0.

10 RONDAS · GANA QUIEN ACUMULA MÁS PUNTOS SABIENDO CUÁNDO PLANTARSE.

LAS MANOS

TRÍO
10 pts

PÓKER
25 pts

GENERALA
50 pts

SEIS IGUALES
100 pts

TU TURNO

1 · PRIMER TIRO

Tirá 6. Sin trío, tirás los 6 otra vez. Con trío o mejor: cobrás o arriesgás.

2 · SEGUNDO TIRO

Apartá la mano y tirá los libres. Si mejorás, cobrás o buscás el tercero. Sin mejora, no cobrás.

3 · TERCER TIRO

Tirá los libres una vez más. Si mejorás, anotás; si no, QUIEBRA: 0.

EJEMPLOS

A · SUBE HASTA GENERALA

1 Trío

2 Póker

3 **Generala: 50**

B · NO MEJORA: QUIEBRA

1 Trío

2 No mejora

3 **Sin mejora: 0**

REGLA DE ORO

Cobrar termina el turno. Sin mejora en el tercero: 0. Tras 10 rondas, gana el total más alto.